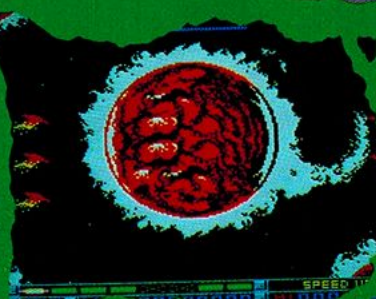
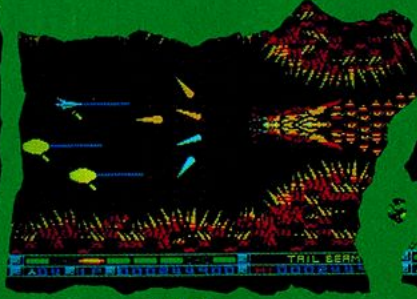
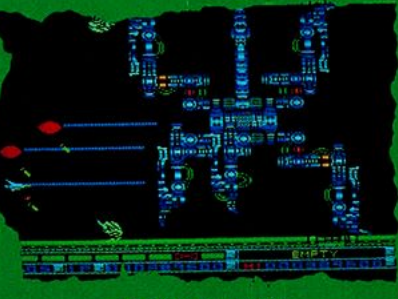
© KONAMI 1988
や ぼう
ゴーファーの野望
TM
EPISODE II
RC764 ROM CARTRIDGE 2Mbit ROM採用 RAM16KB以上
新10倍カートリッジ
コナミの SRAM 対応
·S·C·C·
MEGA ROM
MSX MSX2 兼用
KONAMI

グラディウスの英雄ラーズ18世を救え！

バクテリアン軍の司令官ゴーファーは幼少のラーズ18世暗殺を計画。
このままでは歴史が変ってしまう。**ゴーファーの野望を阻止せよ!!**

人工太陽　ギーザー・バトラー　重力惑星

ドラゴン　巨大ラフレシア　クラブ・ウォーロック

プレイヤー機の選択

A.I.コンピューター「ガウディ」

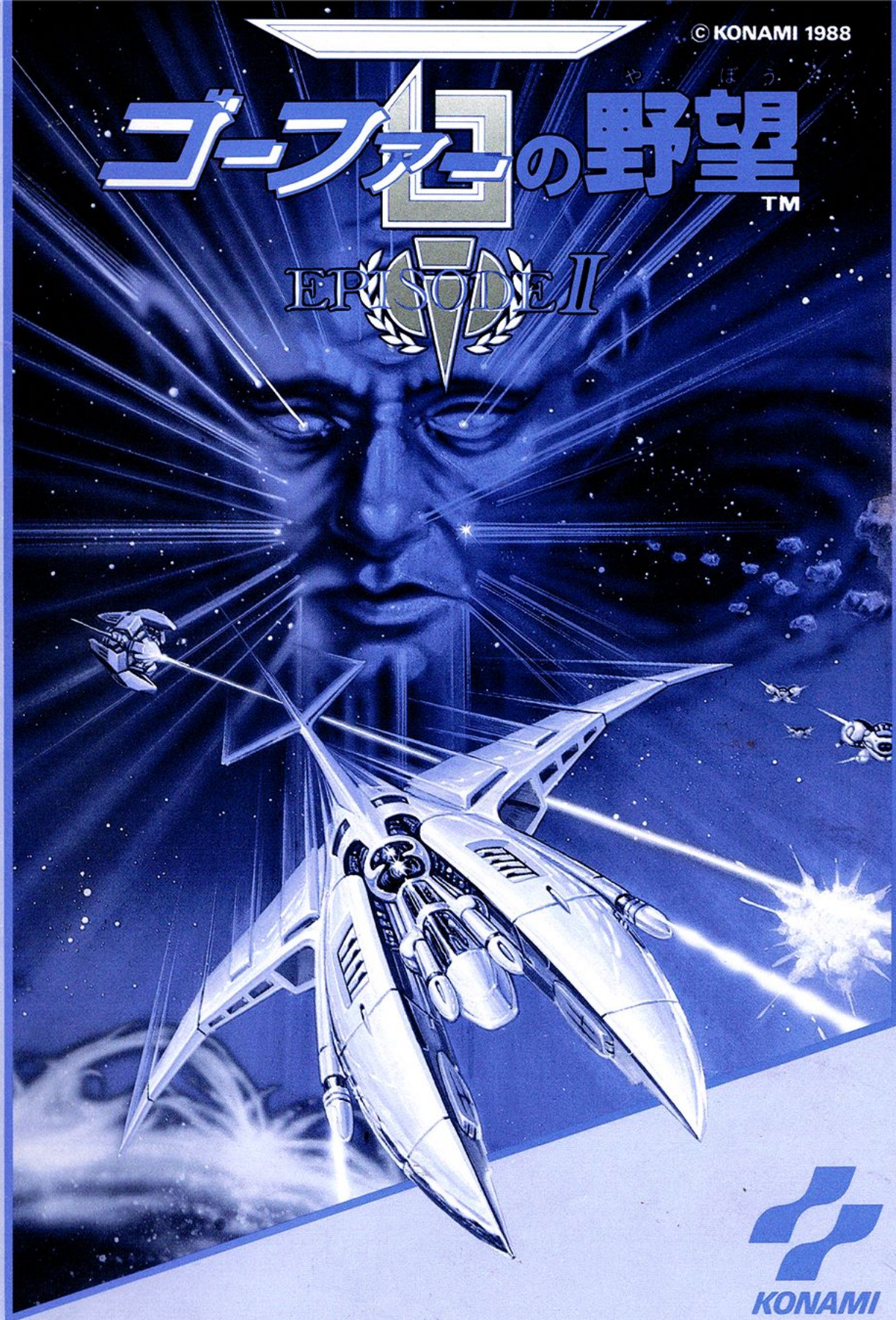
特殊兵器の追加装備

★このソフトは「コナミの新10倍カートリッジ(RC755)」のSRAMにゲームセーブができます。

- ■一人または二人で遊べます。
- ■この商品はMSX、MSX2及びMSX2＋で使用できます。
- ■パソコンのRAM容量は16KB以上必要です。
- ■キーボードまたはジョイスティックが使用できます。
- ■パソコンにより音のバランスが悪くなる場合がありますが、ゲームの進行には影響ありません。
- ■ご使用前に取扱説明書をよくお読みいただき、正しくご使用ください。

●MSXマークは株式会社アスキーの商標です。

T4988602 54641 5

コナミ株式会社 Made in Japan ¥5,800

RC764

MSX MSX2兼用

USER'S MANUAL (ユーザーズ マニュアル)

はじめに

このたびは、MSX版「ゴーファーの野望・EPISODEⅡ」をお買い求めいただき、ありがとうございました。

このMSX版「ゴーファーの野望・EPISODEⅡ」は、アーケード版「グラディウスII GOFERの野望」をベースに、MSX版独自のシリーズに沿ったシナリオを加え、非常にストーリー性の高い商品となっております。

それでは、MSX版グラディウスワールドを、こころおきなくお楽しみ下さい。

SCCについて

SCCは、MSX及びアーケード用に開発されたウェーブ音源LSIです。

①5つの出力ポートを持ち、MSX音源（PSG）と同時に使用することで全8音ポリフォニック出力が実現します。

②自由に波形を設定するための波形合成データRAMを内蔵し、ゲームに適した波形が自由に作成できる驚異のウェーブ音源LSIです。

③PSGやFM音源では得られない独特の音色の再生が可能です。

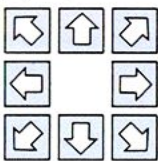
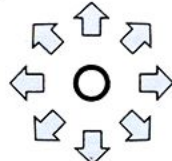
もくじ

ストーリー

グラディウス暦6718年、ラーズ18世（ジェイムス・バートン）死去。享年77歳。
翌年、その数々の偉業を後生に伝えるべく、ジェイムスの丘造成。
グラディウス暦6790年、ディヴィッド・バートン誕生。
ジェイムス・バートンの直系子孫である彼もまた、強力なリーク・パワーの持ち主である。
19年後、6809年。亜空間戦闘機『ヴィクセン』完成。
かねてより切望されていたバクテリアンの本拠地である亜空間への入口がこれで開かれたのである。
パイロットは、ディヴィッド・バートンその人である。

亜空間。
ヴィクセンに搭載されているA.I.C.〔ARTIFICIAL INTELLIGENCE COMPUTER〕『ガウディ』のソナーが異常をキャッチ。
バクテリアン軍が時空超越装置で過去へ向かっていた。
バクテリアンの目的は、幼少のジェイムス・バートンを抹殺し、その後の歴史を変えてしまおうというものだった。
ヴィクセンの亜空間航法とブラックホール・パワーを使い、あとを追うディヴィッド。
バクテリアンの野望を阻止できるのか？
そして、再び現在への帰還は……？

年表

グラディウス暦 6641年	ジエイムス・バートン誕生
グラディウス暦 6644年	北十字戦
グラディウス暦 6658年	『闇の女神戦』 VS バクテリアン
グラディウス暦 6666年	『サイレント・ナイトメア事件』 VS ヴェノム ジエイムス・バートン、グラディウス帝国第18代皇帝ラーズ18世に即位。
グラディウス暦 6709年	『シードリーク作戦』 VS サラマンダ
グラディウス暦 6718年	ラーズ18世 死去。享年77歳。
グラディウス暦 6790年	ディヴィッド・バートン誕生。
グラディウス暦 6809年	亜空間戦闘機 『ヴィクセン』完成。 ディヴィッド・バートン、バクテリアン撃退に出発。

遊び方

(1)このゲームは、1人または2人で遊べます。2人の場合は、交代プレイします。

(2)キーボード、ジョイスティックのどちらでも使用できます。

(3)カーソルキー（又はジョイスティック）で1人プレイか2人プレイかを選びます。

(4)スペースキー、又はショットボタン（トリガA）を押すと、ゲームがスタートします。

(5)4種類のプレイヤー機から、1機を選びます。

(6)プレイヤーの持ち数は3機です。10万点ごとに1機増えます。

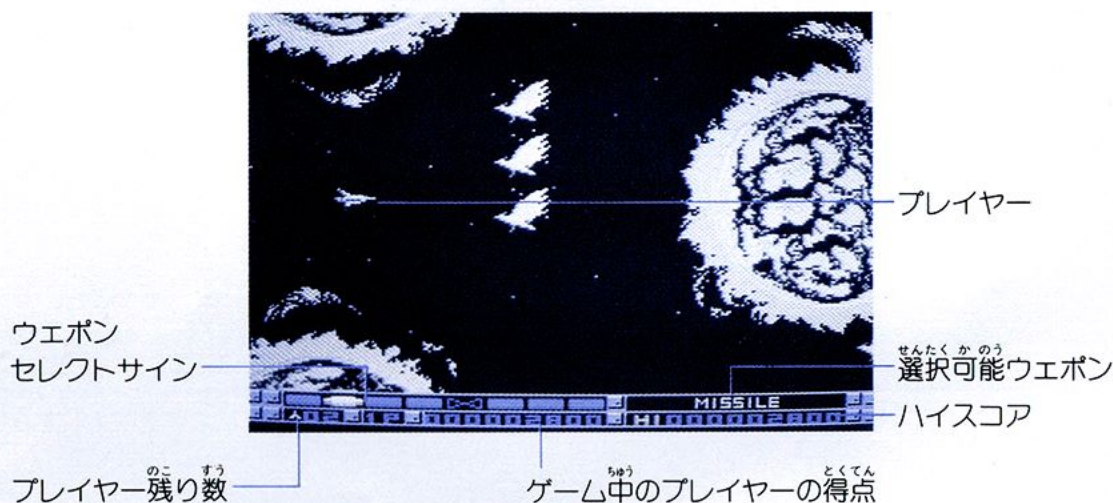
(7)プレイヤーは、敵や敵の撃った弾、地形に当たると爆発して1機失います。

(8)プレイヤーは、次々と襲ってくる敵とその攻撃をかわし、ステージを進めます。

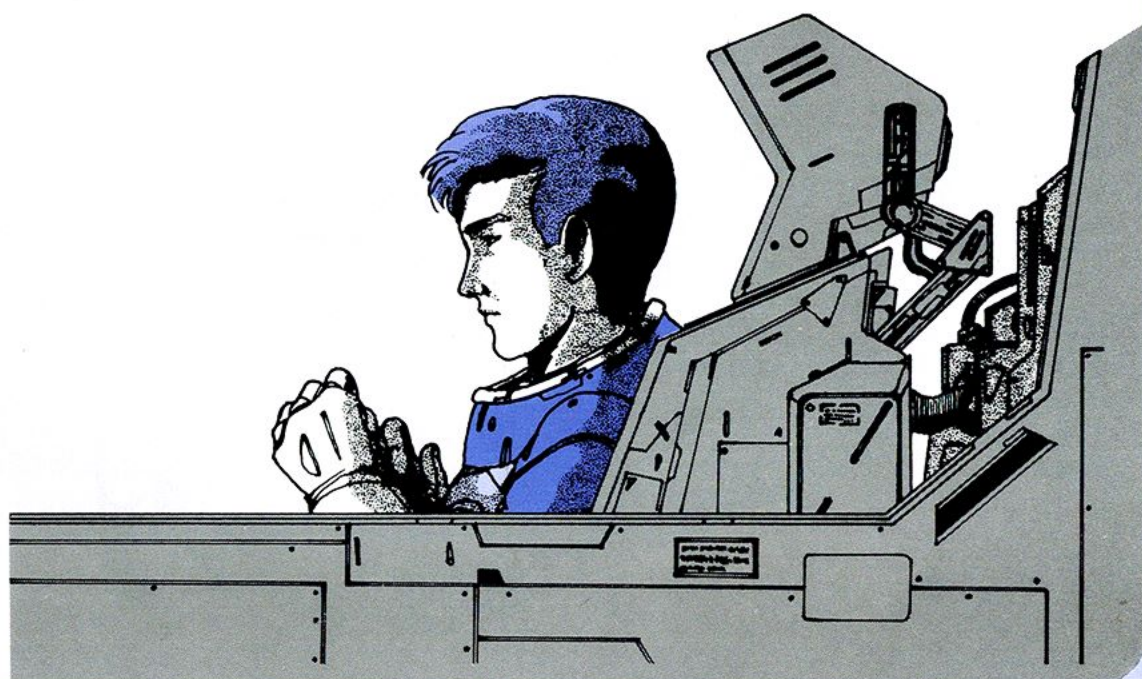
(9)プレイヤーの攻撃は、パワーカプセルを取り、パワーアップすることによって変化します。パワーカプセルは、赤い敵や編隊でやって来る敵を全て破壊すると出現します。

(10)ゲームを一時中断したい時は、 F1 キーを押して下さい。ゲームを再開する時はもう一度 F1 キーを押して下さい。

(11)ゲームオーバーになった場所から再開したい時は、ゲームオーバーの音楽が流れている間に F5 キーを押して下さい。

(12)ゲーム画面

操作方法

①キーボード使用の場合は、プレイヤー1、プレイヤー2とも同じキーで操作します。
②ジョイスティック使用の場合は、プレイヤー1、プレイヤー2ともポート1（またはポートA）に接続されているジョイスティックを交代で使用します。ポート2（またはポートB）に接続されたジョイスティックは使用できませんので御注意下さい。
③使用する操作キーは、下表のとおりです。

操　作	キーボード	ジョイスティック
8方向移動	（カーソルキー）	（レバー）
ショット	スペース キー	トリガーA
パワーアップ	M または N キー	トリガーB

ゲーム進行

(1)プレイヤー機を4種類のうちから1機選択します。

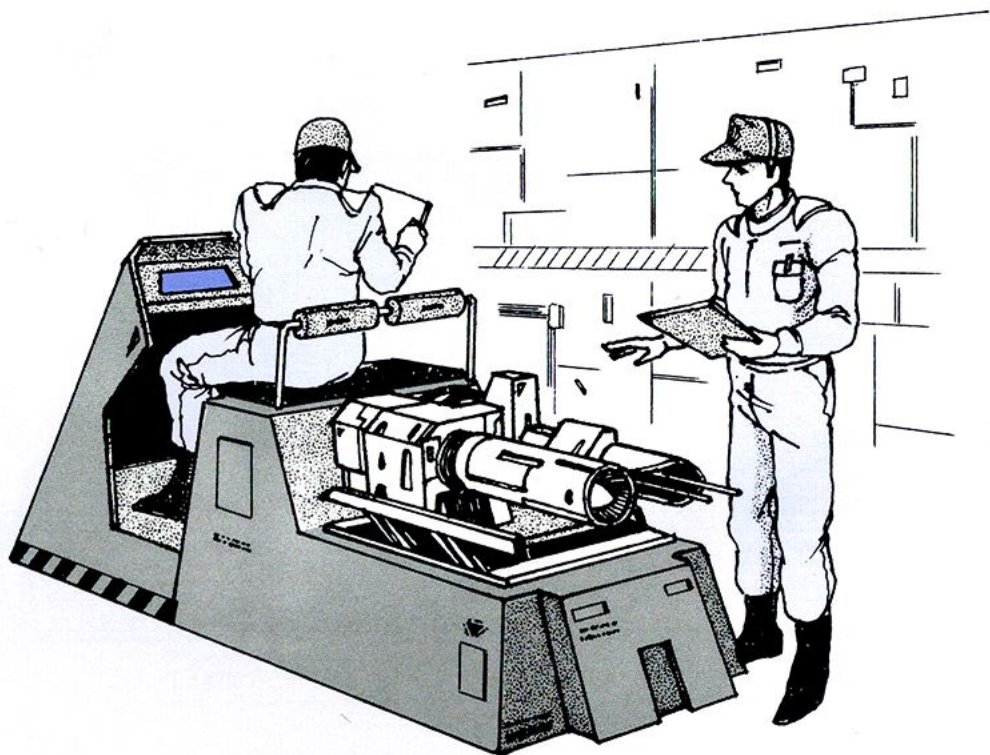
(2)シールドかフォースフィールドを選びます。

(3)マルチプルの形態を3種類の中から1つ選びます。

(4)ステージ2から8の各ステージに1つ、特殊兵器が隠されています。そのポイントを捜し出すと、(1)で選択した各プレイヤー独自の異なる兵器が付加されます。

(5)さらに、ステージ5・7・8にジェイムス・バートン（ラーズ18世）が幽閉されている場所を示すマップが隠されています。マップは3つあり、この全てが揃っていないと最終ステージへ行くことができません。もし、1つでも無い場合は、発見していないマップのあるステージへ強制的に戻されます。

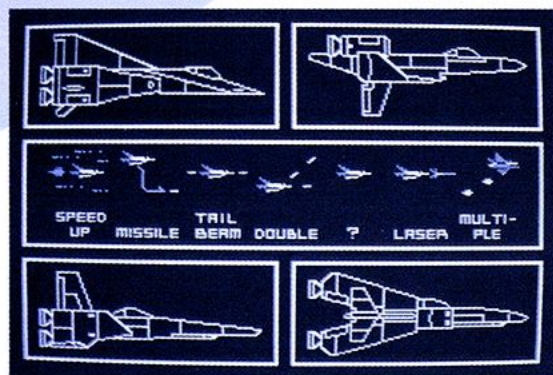
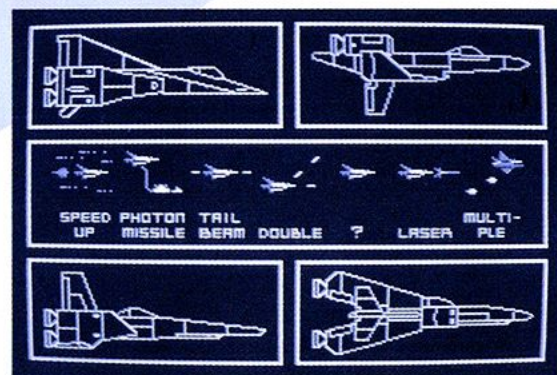
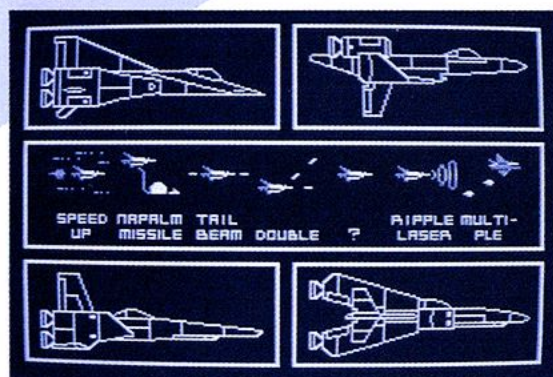
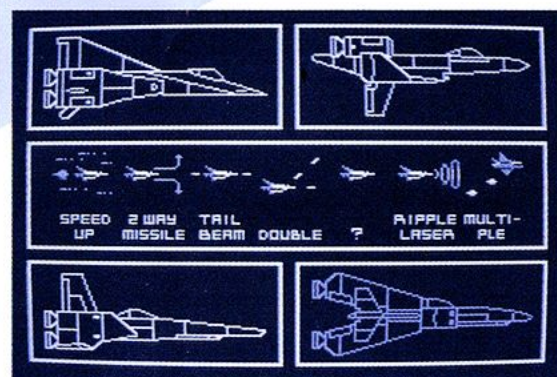
(6)ステージ9には、特殊兵器やマップを発見するセンサーが隠されています。これを手に入れておくと、上記(4)、(5)のポイントの発見が容易になります。

(7)ステージ10には、亜空間飛行中に使用する特殊なシールド装置が隠されています。これを手に入れておかないと、エンディングで………。

パワーアップ

敵を倒して出現する赤いパワーカプセルを取ると、画面下のウェポンゲージが点灯し、いま取得できる武器が表示されます。希望する武器のゲージサインが光ったら、パワーアップボタン（M または N キー、トリガーB）を押して下さい。

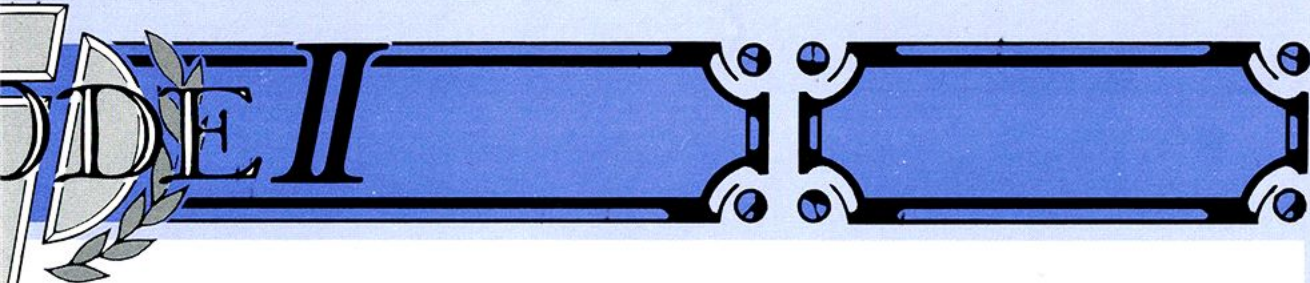
(1)標準装備

プレイヤータイプ毎によって異なります。

タイプ2

タイプ3

タイプ4

SPEED・UP …………………… 最高8段階までスピードアップ可能。
MISSILE…………………………地上攻撃用ミサイル。
PHOTON・MISSILE ……… 敵を1発で破壊する貫通ミサイル。
NAPALM・MISSILE ……… 敵に当たると爆発し、その爆風で敵を破壊するミサイル。
2WAY ・MISSILE…………… 上下2方向ミサイル。
BEAM ………………………… 前方攻撃用ビーム。
TAIL ・BEAM………………… 後方攻撃用ビーム。
UP ・DOUBLE……………… 斜上方攻撃用ビーム。
LASER ……………………… 貫通力のあるレーザービーム。
RIPPLE・LASER ………… リング状レーザー、貫通力はないが広範囲の敵に対し有効。

(2)MULTIPLE

攻撃可能なプレイヤーの分身。最大2体の装着が可能。3タイプの中から、1つ選択可能。

SHADOW ……………………… プレイヤーの軌跡を追従する。
FIXED ………………………… プレイヤーの斜後方に固定される。
ROLLING ……………………… プレイヤーの回りを回転する。

(3)SHIELDまたは、FORCE FIELD

敵、及び敵弾からプレイヤーを防御する。

SHIELD ………………………… プレイヤーの前方を防御する。耐久度10。耐久度が1になると、カラーが赤になる。

FORCE FIELD ……………… プレイヤーの全体を防御する。耐久度5。耐久度が1になると、カラーが赤になる。

(4)特殊兵器

ステージに存在する特殊空間に特殊兵器が隠されており、その空間を捜し出すことで、兵器が追加装備されます。

装備される兵器はプレイヤータイプ毎によって異なります。

METEOR・LASER…………幅広のレーザービーム。
TWINKLE・LASER…………幅広のレーザービーム。
SCREW・LASER……………超幅広のレーザービーム。
UP・LASER ……………………上方拡散レーザービーム。
DOWN・LASER……………下方拡散レーザービーム。
FIRE・BLASTER ………… 炎。ショットし続けると縮まない。
EXTEND・BLASTER …… 幅広のファイヤーブラスター。
VECTOR・LASER…………縦型拡散レーザー。貫通性がある。
DOWN・DOUBLE……………斜下方攻撃用ビーム。
HOWK・MISSILE …………地形完全追従型ミサイル。
PHOTON・HOWK ………… 地形完全追従型フォトンミサイル。
NAPALM・HOWK……………地形完全追従型ナパームミサイル。
2WAY・HOWK…………………地形完全追従型2ウェイミサイル。
GUIDED・MISSILE …………大型地上敵を狙う自動照準ミサイル。

プレイヤー機『ヴィクセン』

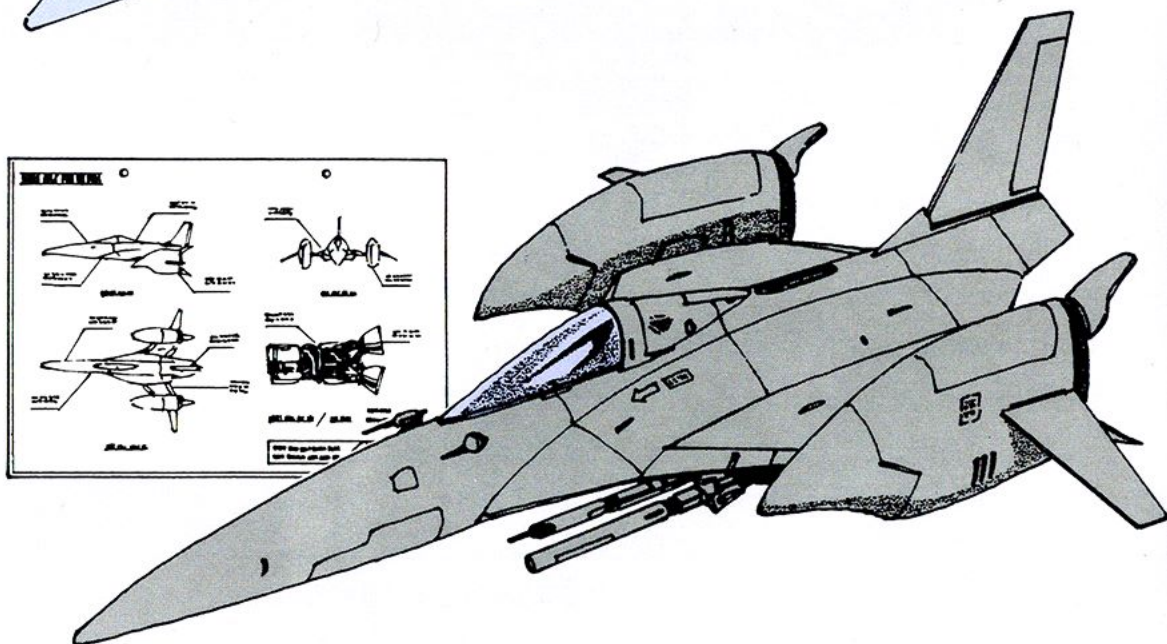
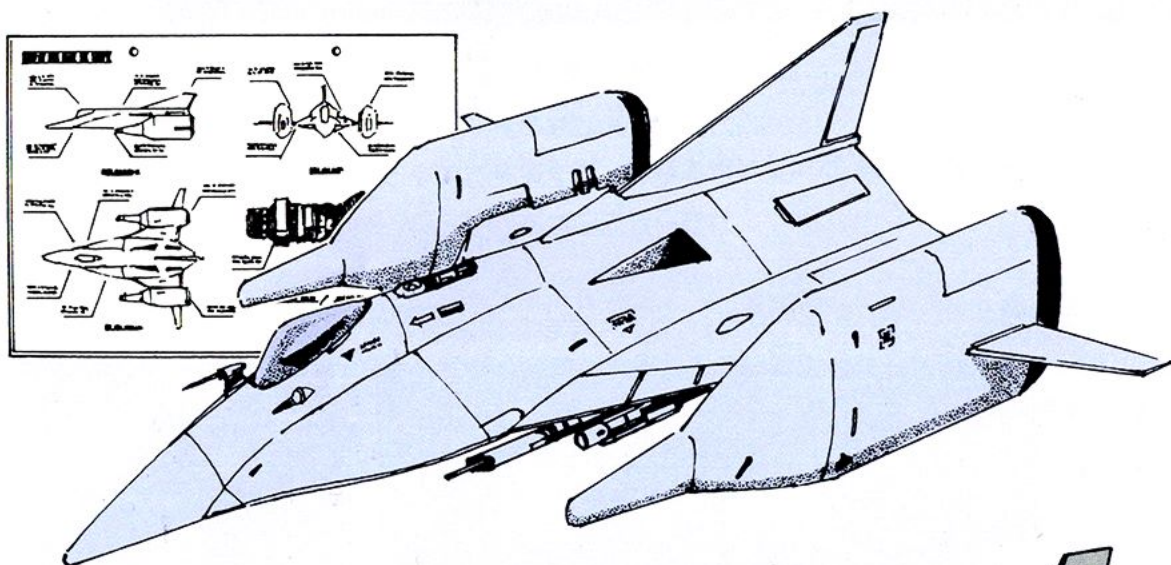
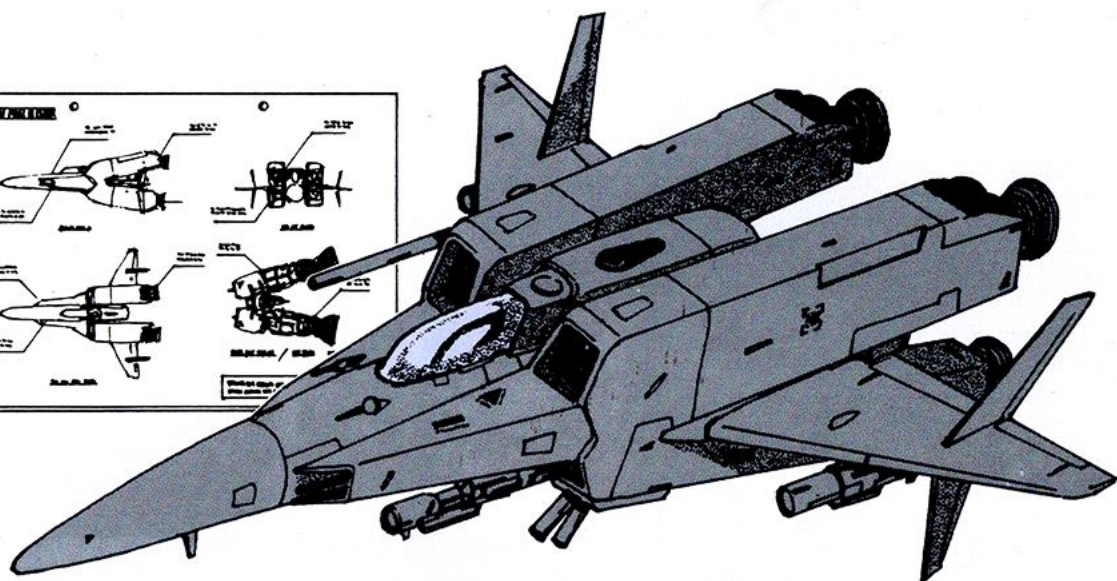
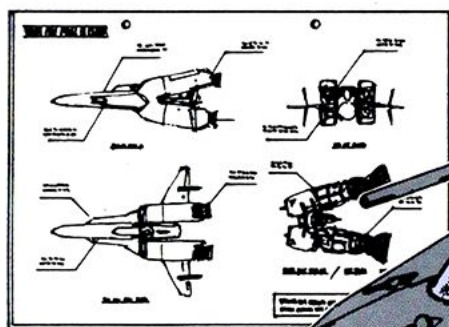
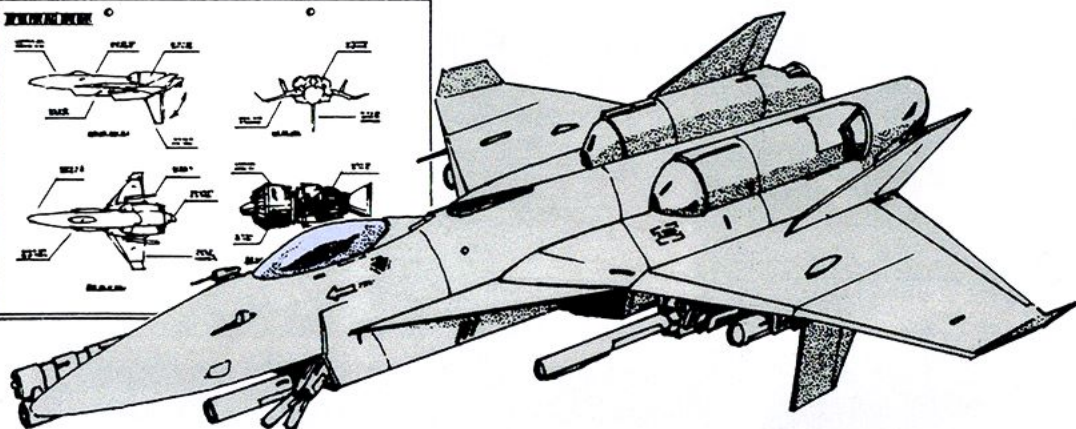
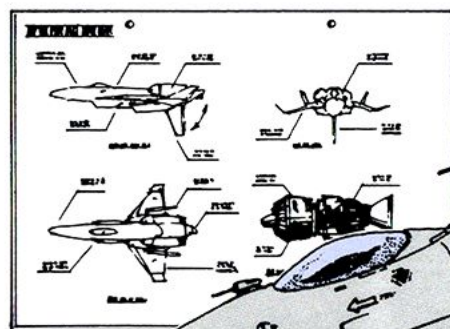
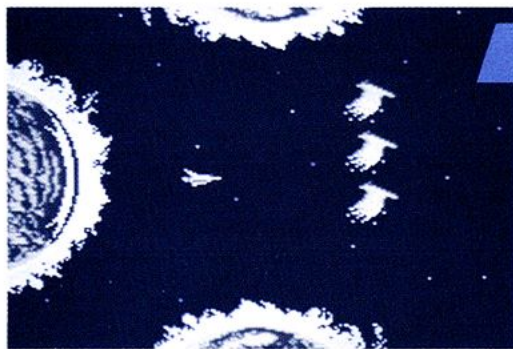
グラディウス科学技術庁が「ビックバイパー」「メタリオン」をベースに亜空間（非通常空間）での戦闘を可能にした亜空間戦闘機。

ブラックホール等の高エネルギーを利用すれば、時間超越さえも不可能ではないとされている。

4機の機体が試作され、ディヴィッド・バートンによりリークパワーとの連動がテスト中である。

DE II

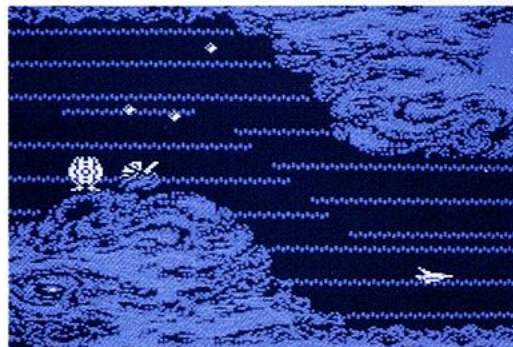
ステージ紹介

ステージ1〈SUN〉

人工太陽で構成されたバクテリアンの最前線。

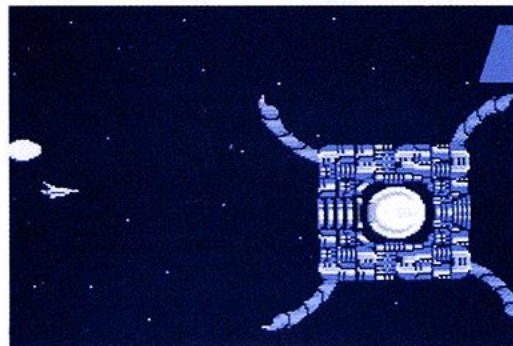
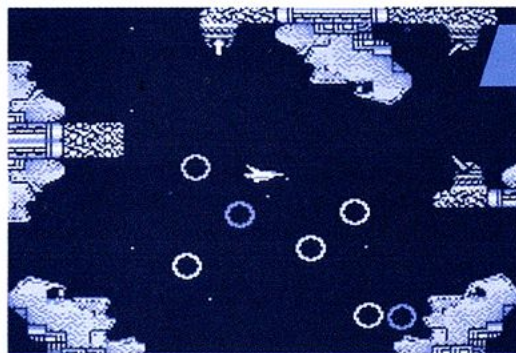
バクテリアンによってコントロールされたプロミネンスは最大の脅威である。

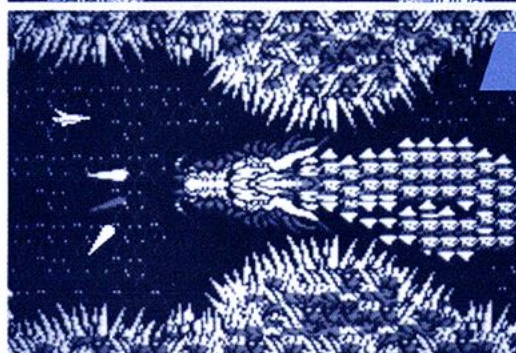
ステージ2〈PLANT〉

食虫植物惑星。
マルチプルイーターを吐き散らす巨大ラフレシアが、「ヴィクセン」のマルチプルを狙っている。

ステージ3〈GRAVITY〉

重力惑星。バクテリアンによって支配され強力な重力コントロールが施されている。

そして光さえも逃がさない人工ブラックホールの群れが「ヴィクセン」の行く手を塞ぐ。

ステージ4〈PAST・BOSS〉

過去へのタイムワープ中。
バクテリアンは通常空間以外でも攻撃能力をもっており、かつてのボス達を、さらにパワーアップし配備している。

ステージ5〈MOAI〉

かつて石像だったモアイはメカニカルパーツで重装備されて、「ヴィクセン」の行く手を阻む。

ステージ6〈HELL〉

発光体で構成されている硬物質惑星。
その硬物質が、ニードル（針）兵器と化し「ヴィクセン」を狙う。

ステージ7〈SAND〉

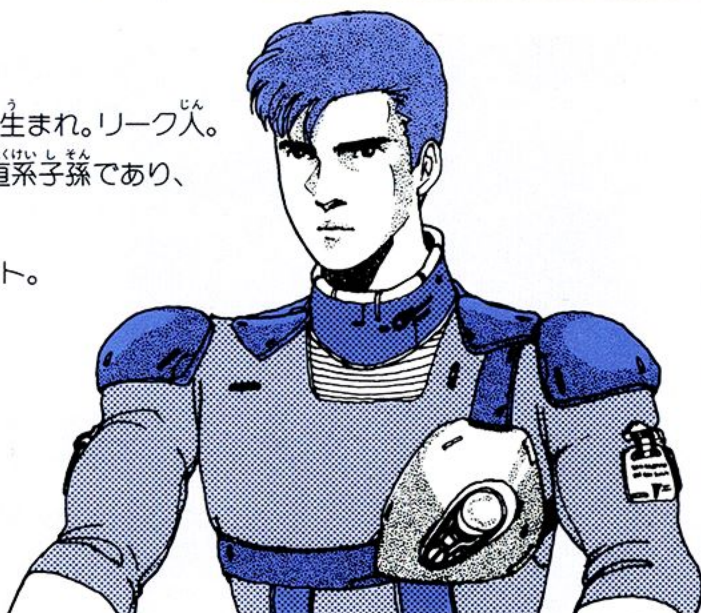
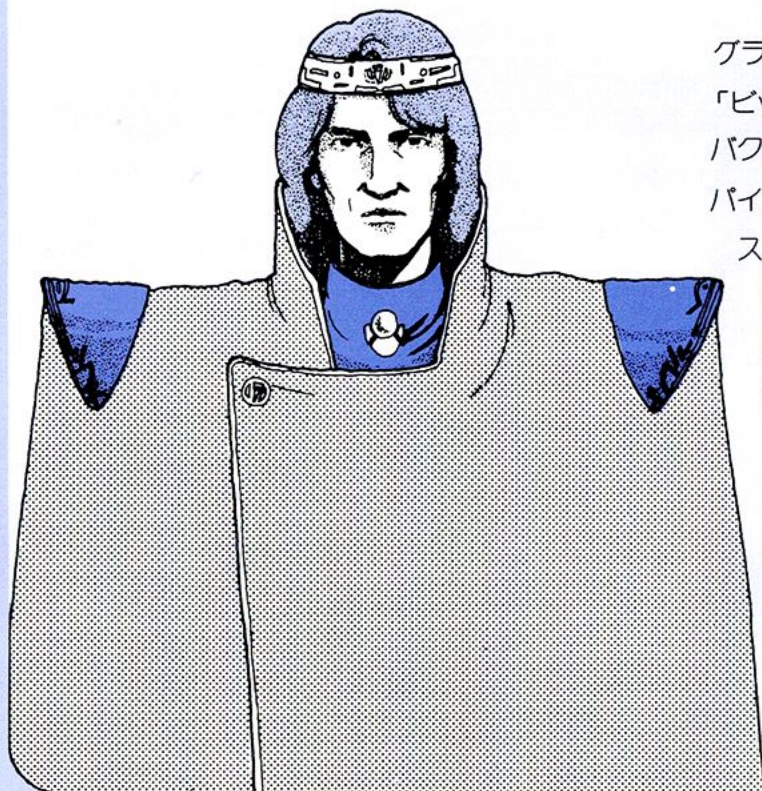
殺伐たる砂の惑星も、バクテリアンに改造された。
砂嵐と巨大岩のはさみうちに気をつけろ。

ステージ8〈CELL〉

単細胞生命体惑星。
生物の原型であるアメーバが知能をもち「ヴィクセン」に襲いかかる。

登場人物プロフィール

ディヴィッド・バートン

グラディウス暦6790年、惑星グラディウス生まれ。リーク人。
ジェイムス・バートン（ラーズ18世）の直系子孫であり、
強力なリークパワーの持ち主。
亜空間戦闘機 「ヴィクセン」のパイロット。

ジェイムス・バートン〈ラーズ18世〉

グラディウス暦6641年生まれ。リーク人。
「ビック・バイパー」のパイロットとして
バクテリアン軍を、また「メタリオン」の
パイロットとして反逆者ヴェノムと戦った
スペースファイター。6667年、第18代皇
帝ラーズ18世に即位し、6709年、沙羅
曼蛇軍防衛の指揮をとった。
6718年、死去（享年77歳）。

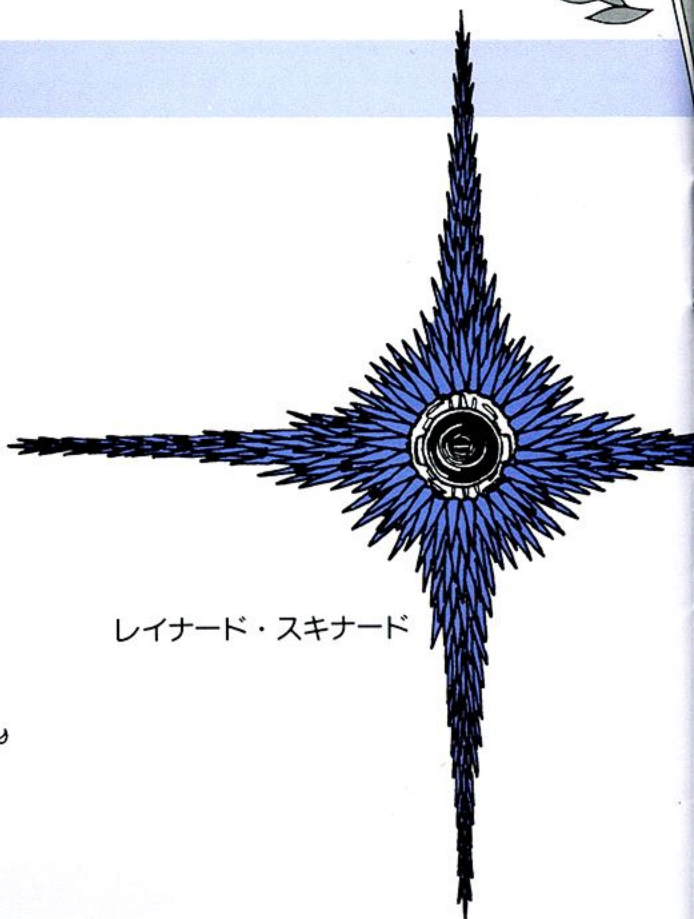
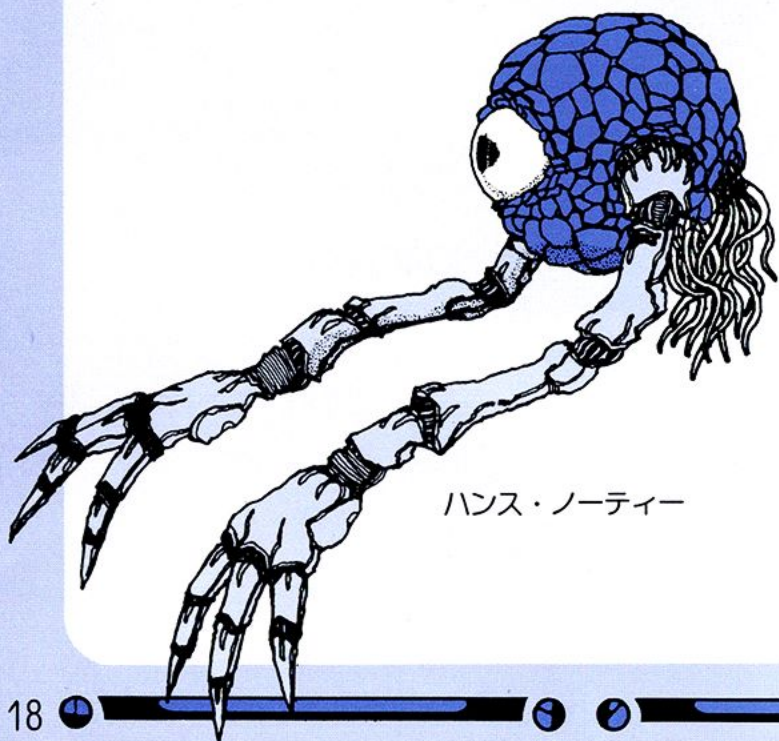
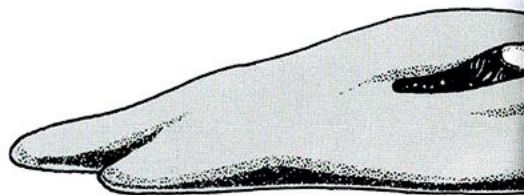
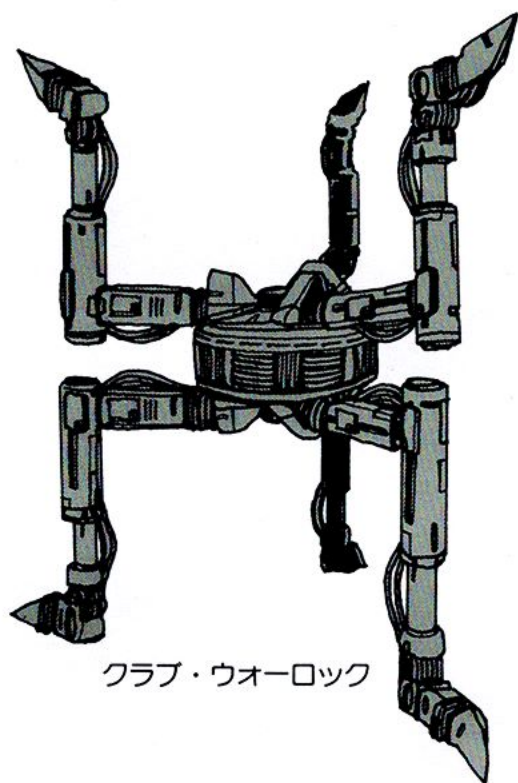
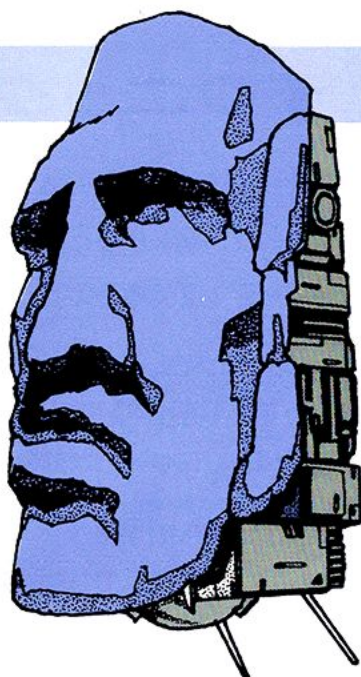
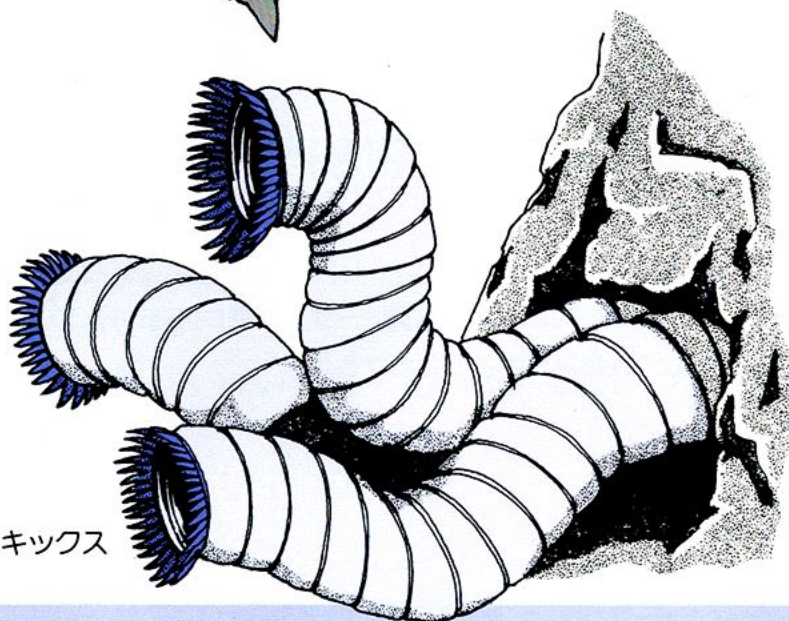
ヴェノム

グラディウス暦6625年生まれ。リーク人。
6667年、バクテリアンにより改造手術を受け、惑星グラディウス侵略を企てたが、ジェイムス・バートンにより退けられた。
その後、沙羅曼蛇軍にも荷担していたが、これも失敗に終わっている。
その執拗さ、残虐さは類をみない。

ゴーファー

バクテリアン軍所属。
ジェイムス・バートン暗殺計画の司令官。その総てが謎に包まれている。

敵紹介

ギーザー・バトラー

レイナード・スキナード

ハンス・ノーティー

キラー・ドワーフス

DE II
アーマード・セイント
クラブ・ウォーロック
トライアンフ・キックス

テクニック

ステージ1〈SUN〉

プロミネンスの動きに要注意。噴火の前兆が現われたら人工太陽から離れよう。
十分パワーアップできるので、ここでフルパワーアップしてしまおう。

ステージ2〈PLANT〉

パワーカプセルを出す敵は、カプセルにかわる敵を出しきってから元をやっつける。巨大ラフレシアはナパームミサイルが効果的。

ステージ3〈GRAVITY〉

スピードアップは最低でも3段階は必要。テールビームが威力を発揮します。
ブラックホールは引き込まれそうになったら、一気に逆サイドまで移動する。

ステージ4〈PAST・BOSS〉

ザブは画面右に引きつけてからやっつけるとカプセルが取り易い。

ステージ5〈MOAI〉

モアイ像は出現と同時に倒す。後半のレーザーは、逆サイドのモアイを倒して、そのかげに隠れるとよい。

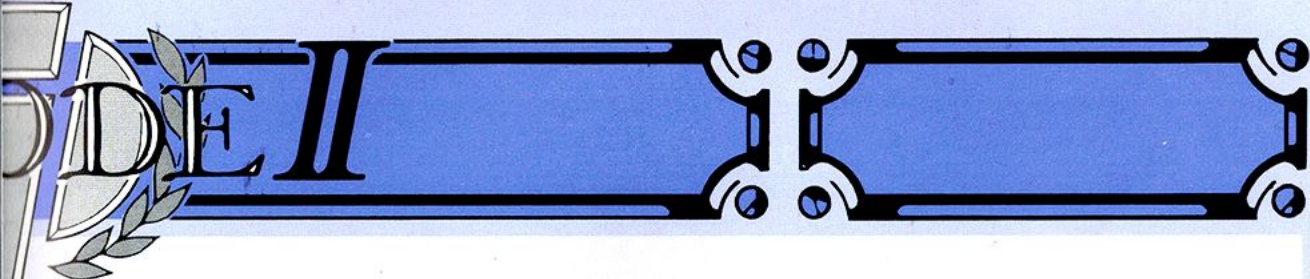
ステージ6〈HELL〉

忍耐あるのみ。

ステージ7〈SAND〉

上下から迫る岩は、画面右にいれば楽に通れる。
ステージ最後のトライアンフ・キックスは、アウトになったら急に伸びてくるので注意。

ステージ8〈CELL〉

レーザーは必須。できればアップレーザーが欲しい。
積もるツブツブ地帯は画面左で連射する。

SRAMセーブ

このゲームは“コナミの新10倍カートリッジ”でゲームのSRAMセーブができます。

⑴セーブの方法

①電源を入れる前に「新10倍」をあいているスロット（どこでも良い）に差込み、ゲームを始めて下さい。

②ゲームの途中、セーブしたいところで［F1］キーを押してポーズをかけます。

③ポーズ音が鳴り終わってから［S］キーを押します。一瞬のうちにセーブが完了し、画面下に“SAVE COMPLETED”と表示されます。

④ゲームを続ける時は、［F1］キーを押して下さい。

⑤ゲームを止める時は、MSXパソコンの電源を切ってからカートリッジを抜いて下さい。

⑵ロードの方法

①「セーブの方法①」と同じように、電源を入れる前にあいているスロットに「新10倍」を差込み、スタートキーを押してゲームを始めます。

②BGMが鳴だしたら［F1］キーを押してポーズをかけ、ポーズ音が終わってから［L］キーを押します。画面下に“LOAD COMPLETED”と表示されれば、ロード完了です。

③再び［F1］キーを押すとセーブした場所から、セーブした時と同じ状態でゲームが続けられます。

④ロードは、ゲーム中でポーズがかけられる所であればどこでも②～③の方法で実行できます。

※ディスク及びSRAM（新10倍）でセーブする時は、あらかじめフォーマットしておくことが必要です。フォーマットの詳しい方法は、ディスクあるいはSRAM（新10倍）の取扱説明書を参照して下さい。

※このゲームのセーブには、SRAM容量の80%以上を必要としますので、ゲームプレイの前に、SRAMのフォーマットをお勧め致します。

※セーブ・ロード共、［F1］キーが押せない状態の時（つまり、デモ中、画面クリア時、プレイヤーアウト時など）は行えません。

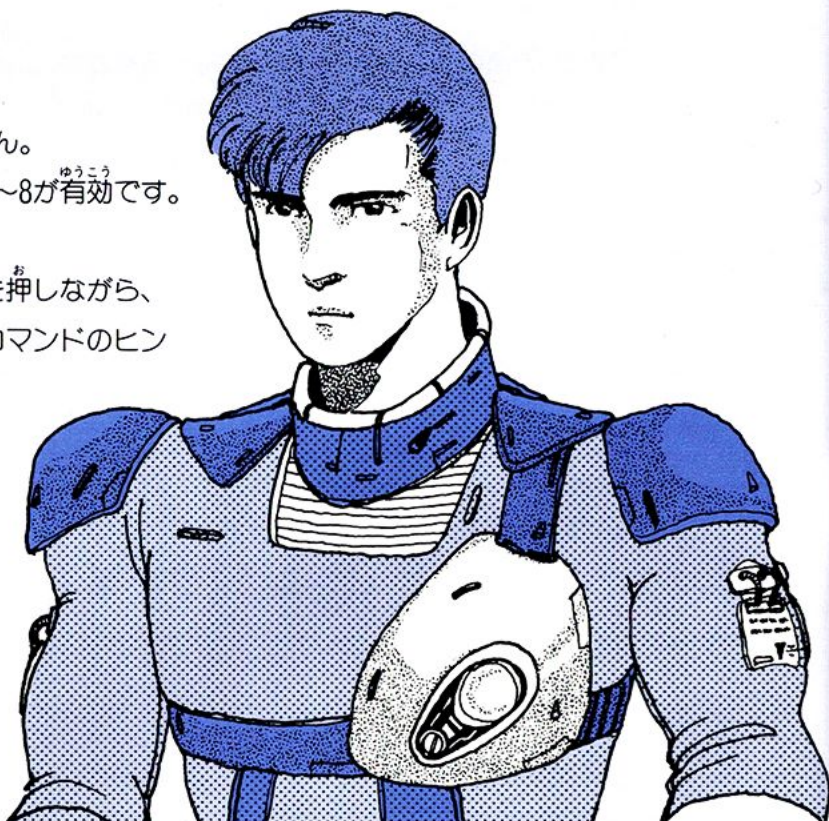
『コナミのゲームを10倍たのしむカートリッジ(RC735)』の対応について

このゲームは『コナミのゲームを10倍たのしむカートリッジ』と併用した場合、次のような制限があります。

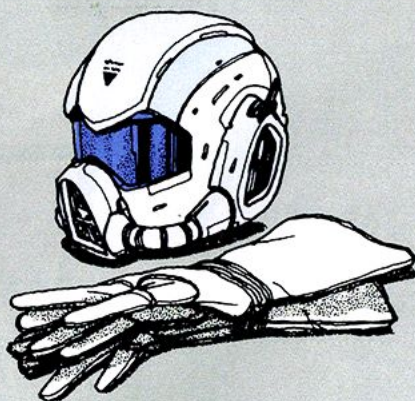
1. ゲーム中の「おたのしみ機能」は、以下の機能が使用できます。
　①ポーズ機能
　②スローモーション機能
　③コマ送り機能
2. モディファイ(変更)機能は
　①プレイヤー1しか変更できません。
　②ステージ数変更機能は1〜3・5〜8が有効です。
3. テープセーブ、ディスクセーブはできません。

『コナミの新10倍カートリッジ(RC755)』の対応について

このゲームは『コナミの新10倍カートリッジ』と併用した場合、次のような制限があります。

1. ゲーム中の「おたのしみ機能」は、以下の機能が使用できます。
　①ポーズ機能
　②スローモーション機能
　③コマ送り機能
2. モディファイ(変更)機能は
　①プレイヤー1しか変更できません。
　②ステージ数変更機能は1〜3・5〜8が有効です。
3. シークレット機能対応
　ゲームスタート時に、[@]キーを押しながら、スペース・キーを押すと、隠しコマンドのヒントが表示されます。

使用上の注意

1. このゲームはRAM16Kバイト以上のパソコンで動作するため、カシオPV7（RAM容量8Kバイト）単体では使用できません。専用の拡張スロットボックスを使用して下さい。
2. MSXのハード本体によってはPSGとSCCの音のバランスが悪くなることがありますが、ゲームの進行には影響はありません。
3. ご使用になるパソコンとTVモニターの組合せにより、音の大きさに多少の変化がでる場合がありますが、カートリッジの故障ではありません。お手数ですが、TVモニターの音量を調節してご使用下さい。

---

1. 落丁・乱丁を除き、この取扱説明書の再発行はいたしません。
2. この製品は、MSX、MSX2及びMSX2+規格のパーソナルコンピュータに共通してご使用いただけます。
3. カートリッジを着脱する時は必ず本体電源をOFFにしてください。
4. 精密機器ですから絶対分解しないでください。
5. 長時間にわたりゲームをする時は、1時間ごとに10〜20分の休憩をしましょう。
6. この商品はコナミ工業株式会社が開発したオリジナル作品です。当社の許可なく映像、音響、プログラム、印刷物などの、全部または一部を複製することを禁じます。
7. この作品のゲーム進行や内容に関する質問には一切お答えできません。
8. 商品は慎重に検査し、万全を期して出荷しておりますが、万一お気づきの点がございましたら、下記の「コナミ株式会社 営業部・MSX係」にご連絡下さい。

関東地区：〒101 東京都千代田区神田神保町3-25　TEL 03-264-5678
関西地区：〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18　TEL 06-334-0335

なお、商品を直接お送り頂く前に必ず電話等でご連絡下さるようお願い致します。

コナミ株式会社

〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25

TEL. 03-264-5678㈹

〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23-18

TEL. 06-334-0335㈹

コナミ・テレフォンサービス

【北海道地区】札幌 011(851)3000
【東 北 地 区】青森 0177(22)5731
秋田 0188(24)7000
【関 東 地 区】東京 03(262)9110
【北 陸 地 区】新潟 025(229)1141
【関 西 地 区】大阪 06(334)0399
【四 国 地 区】松山 0899(33)3399
【九 州 地 区】福岡 092(715)8200
大牟田 0944(55)4444
鹿児島 0944(72)0606

コナミ出版の本

グラディウス・バイブル
MAKING OF GRADIUS II

この本は、将来ビックバイパーの乗員として活躍したいとお考えの若い皆さんのために特別に編集された"グラディウス・ガイドブック"です。

コナミ開発部の詳細データ満載！

1月中旬発売！

予価590円

コナミスペシャル　ゴエモン2も2月に発売！

お問い合せ　コナミ出版　03—221—7231

KONAMI 〔Q太〕で 任天堂 ファミコン® が教育用コンピュータに大変身!!

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

CAI Computer Assisted Instruction

家庭での個別学習

問題設定 ▶ 説明解説 → 問題解決 → 評価診断 ▶ チャレンジテスト　評価診断 → 処方 → 説明解説

NHK学園にカセットを郵送

学習ソフトにはデータメモリーが内蔵されていますので、カセットごとNHK学園・スペーススクールへ郵送すれば即座に添削されます。

NHK学園から学習カルテをインプットして返送

CMI Computer Managed Instruction

学習データを大型コンピュータで評価、診断、指導

- 学習進度のチェック
- 成績の管理
- つまずきの指導と見直し
- 学習の指針指導

I パワーを増大せよ。

●楽しい画面で、わかりやすい解説。　●友だちの答えがヒントになります

1. 家庭のテレビとファミリーコンピュータに、KONAMI マザーボード"Q太"をセット。学習ソフトをさしこめば、スタンバイOK。
2. 操作は、ファミコンのコントローラーを使用しますから、ゲームをしている感覚で勉強できます。
3. スペーススクールの一員となった設定で、解説、指導、ドリル、テスト、診断をくりかえしおこないます。
子供たちが自ら考え、答えを発見しながら学習できます。
4. 単元は自由にセレクトできます。学習者の学力によって学習の流れも変わります。
5. テキストと併用で学習はスムーズ。

ゲーム感覚で学力がぐんぐんアップ。
これがコンピュータと学ぶたのしい勉強。

KONAMI ファミコンCAI学習システム NHK学園

SPACE SCHOOL
スペース・スクール

小学算数4、5、6年

申し込み予約受付中

ファミコン® CAI学習講座
NHK学園

FAMICOM CAI

ファミコンを使って、成績アップしたいキミは今すぐ右の資料請求券を送ろう！

あて先：NHK学園CAI学習講座
〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
コナミ株式会社 内
TEL. 03(264)5678

資料請求券